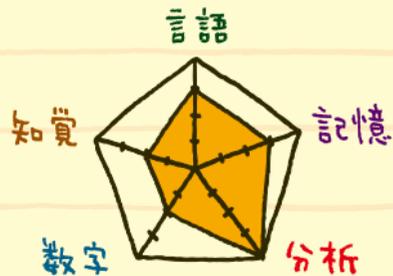


NINTENDO DS<sup>®</sup>

Nintendo



# やわらかあたま塾™

にやう じやく て び  
入塾の手引き

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

NTR-AYAJ-JPN-1

このたびは任天堂「ニンテンドーDS」専用ソフト「やわらかあたま塾」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…



### 警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様がお遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ぶようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。



### 警告

- 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があります。そのため、ワイヤレス通信をしないでください。
- 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
- 電源ランプまたは無線ランプが変速機減しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- DSカードを小さなお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。



### 注意

- DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自自治体の指示に従ってください。

## 使用上のお願い

- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、異物などを入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

# タッチスクリーンの基本操作

『やわらかあたま塾』はタッチペンでの操作を基本としています。  
タッチペンの操作には、次の2種類があります。

## タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



## スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



## タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンは、専用のタッチペン(NTR-004)で操作してください。
- 傷ついたタッチペンなどを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押しすぎたりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。

## もくじ

はじめかた	3
操作方法	4
塾生名簿画面	5
コースの説明	6
ジャンルと問題	70
設定	76

## はじめかた



この取扱説明書では、上画面および下画面（タッチスクリーン）のワクの形を、上のよう

に確認してから、『やわらかあたま塾』のDSカードを本体のDSカード差し込み口に正しく差し込み、**POWER** を押してください。左の画面が表示されますので内容を理解されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。

本体のメニュー画面で『やわらかあたま塾』をタッチすると、ゲームを始めることができます。  
※左の画面は、ニンテンドーDS/DS Lite の場合の画面です。

ニンテンドーDS/DS Lite 本体の場合、起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。

そう さ ほう ほう  
✓ **操作方法**

問題<sup>もんだい</sup>はタッチペン<sup>タッチペン</sup>を使って<sup>つか</sup>解答<sup>かいとう</sup>します。

ページ P.10～P.15の「ジャンルと問題<sup>もんだい</sup>」の紹介<sup>しょうかい</sup>ページ<sup>ページ</sup>もご覧ください<sup>らん</sup>。



下画面<sup>した がめん</sup>のタイマーにタッチすると、タイマーと右下<sup>みぎした</sup>の☆<sup>ページ</sup>(→P.10)の位置<sup>ちい</sup>が入れ替<sup>か</sup>わります。

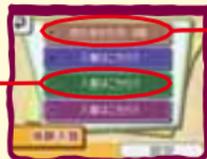
START ボタン  
問題<sup>もんだい</sup>を中<sup>ちゆう</sup>断<sup>たん</sup>します。

電源<sup>でんげん</sup>が入<sup>はい</sup>っている状態<sup>じょうたい</sup>で本体<sup>ほんたい</sup>を閉<sup>と</sup>じると、スリープモード<sup>スリープモード</sup>になります。問題<sup>もんだい</sup>をプレイしている最<sup>さい</sup>中にスリープモードへ入<sup>はい</sup>ると、自動<sup>じどう</sup>的に中<sup>ちゆう</sup>断<sup>たん</sup>されてコースの最<sup>さい</sup>初<sup>しよ</sup>に戻<sup>もど</sup>ってしまいますのでご注<sup>ちゆう</sup>意<sup>い</sup>ください。スリープモード中<sup>ちゆう</sup>に本体<sup>ほんたい</sup>を開<sup>ひら</sup>くと、ゲーム画面<sup>げーむ げんめん</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>されます。

じゆく せい めい ぼ が めん  
✓ **塾生名簿画面**

タイトル画面<sup>がめん</sup>にタッチして塾生名簿画面<sup>じゆくせいめいぼ がめん</sup>に進<sup>すす</sup>んでください。名簿<sup>めいぼ</sup>を作成<sup>さくせい</sup>しておけば、遊<sup>あそ</sup>んだ結果<sup>けっか</sup>が自動<sup>じどう</sup>的にセーブ<sup>じどうてき</sup>されます。名簿<sup>めいぼ</sup>は4つまで作成<sup>さくせい</sup>できます。

□ 塾生名簿画面<sup>めいぼ</sup>で…



名前<sup>がまえ</sup>のついた名簿<sup>めいぼ</sup>をタッチ  
コース選<sup>せん</sup>択<sup>たく</sup>に進<sup>すす</sup>みます(→P.6)。

⏪ …… 1つ前の画面<sup>がめん</sup>にもどります。

【入塾<sup>にゅうじやく</sup>はこちら!!】をタッチ

名前<sup>なまえ</sup>を入力<sup>にゅうりよく</sup>して名簿<sup>めいぼ</sup>を作成<sup>さくせい</sup>します。名前<sup>なまえ</sup>の入<sup>にゅう</sup>力を終<sup>しゆう</sup>えると、塾生名簿画面<sup>じゆくせいめいぼ がめん</sup>に戻<sup>もど</sup>ります。



設定<sup>せったい</sup> …… P.16を<sup>らん</sup>ご覧ください。

▼ …… 下画面<sup>した がめん</sup>の右上<sup>みぎうへ</sup>にこのアイコン<sup>いこうん</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>されたら、タッチしてハカリ先生<sup>せんせい</sup>のセリフ<sup>せりふ</sup>を進<sup>すす</sup>めてください。

□ 【体験入塾<sup>たいけん にゅうじやく</sup>】

- 【やわからテスト】(→P.6) のお試<sup>ため</sup>しプレイ<sup>たのしみ</sup>ができます。
- 塾生名簿<sup>じゆくせいめいぼ</sup>は作成<sup>さくせい</sup>されません。
- テストは各<sup>かく</sup>ジャンル<sup>げんる</sup>(→P.10) 30秒<sup>びやう</sup>です。

※ プレイした内<sup>ない</sup>容<sup>よう</sup>はセーブ<sup>せーぶ</sup>されません。





# コースの説明



「やさしくあたま塾」では "楽しみながらあたまを柔らかくする3つのコース" を用意しています。遊びたいコースを選んでタッチしてください。

[たいせんあたま塾] については P.8をご覧ください。

ひとり  
1人で  
プレイ

## やさらかテスト あなたのあたまの「やさらか度」は？



あなたのあたまの「やさらか度(g)」が測定できます。5つのジャンルから1つずつ問題が出題されます。テストの時間は、各ジャンル60秒です。[テスト開始] にタッチするとテストが始まります。



やさらか度の標準ライン (白い線)

今までプレイした中で最高のやさらか度 (黄色い線)



すべての問題が終了すると、やさらか度と成績のグラフ、次にそれに応じたあたまタイプとあたま段位が表示されます。

ひとり  
1人で  
プレイ

## あたまのストレッチ 苦手なジャンルに挑戦しよう

各問題を自由に選び、自分の得意ジャンルを伸ばしたり、苦手なジャンルを克服しながらあたまをもみほくしていく練習の場です。レベルを [1] [2] [3] から選ぶことができます。制限時間は60秒です。

- ジャンルを選んでタッチ
- 問題の種類を選んでタッチ
- レベルを選んでタッチ



終了すると、上画面にやさらか度、下画面に正解数・間違い数・正解率が表示されます。よい成績をおさめれば、成績に応じて金・銀・銅のハカリメダルがもらえます。

**問題選択** ... ジャンル選択にもどります。

**再挑戦** ... もう一度同じ問題をプレイできます。

**1回** ..... 復習ボタンです。間違えた問題を再プレイできます。

**ハカリメダル**





ふたり 8人  
2人～8人で  
プレイ

## たいせんあたま塾

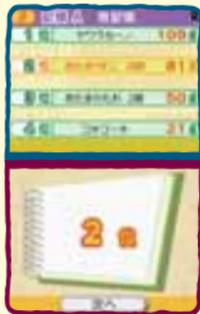
カートリッジ1つで、最大8人まで対戦

友だち同士であたまの「やわらか度」を競います。

### 【たいせんあたま塾】のルール

- 誰か1人の「やわらか度」の合計が300gに到達するまで競います。
- もっとも早く正解したプレイヤーが10gを獲得できます。
- [目標やわらか度]を設定することができます。いずれかのプレイヤーが目標やわらか度に達した時点でひとつの問題が終了します。
- カウントダウン [あり] と [なし] が選べます。  
[あり] を選ぶと参加プレイヤー全員が解答することができます。  
カウントが0になる前に正解すると、参加人数に応じた「やわらか度」を獲得できます。間違えると参加人数に応じた「やわらか度」が引かれます。  
[なし] を選ぶと正解者が出た時点で他のプレイヤーは解答権を失います。

ひとつの問題が終了すると、対戦の結果が表示されます。上画面には参加した各プレイヤーの成績順における「やわらか度」、下画面にはそのプレイヤーの順位が表示されます。[次へ]をタッチするとグラフが表示されます。2回目以降の問題は、前回の対戦で最下位だったプレイヤーが問題を選択できます。



※ 【たいせんあたま塾】は、中断することができません。

## 対戦の始めかた

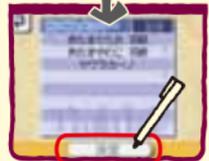
1P (親機)



いずれかのプレイヤー(1P)が [グループを作成] にタッチ



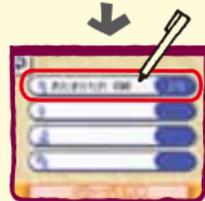
参加受付画面



参加プレイヤーが集まったら [決定] にタッチ

2P～8P (子機)

■DSワイヤレスプレイ (DSカードあり)

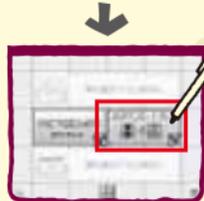


グループを作成したプレイヤー名にタッチ



1Pが[決定]にタッチするまでお待ちください

■DSダウンロードプレイ (DSカードなし)



本体のメニュー画面で [DSダウンロードプレイ] にタッチ



[やわらかあたまじゅく] にタッチ (受信には約60秒かかります)

※DSワイヤレスプレイとDSダウンロードプレイが混在してもプレイは可能です。

ダウンロードが終了したら、1Pが問題を選んで対戦を始めてください。



# ジャンルと問題

かたいあたまをもみほぐすために5つのジャンルが用意されています。それぞれのジャンルに用意されている問題と、解答のしかたについて説明します。



## □チェック!!

- 各ジャンルには、3種類の問題が用意されています。  
5ジャンル×3種類=計15種類の問題があります。



- 【やわらかテスト】では、各ジャンルから自動的に1つずつ問題が選ばれて出題されます。

- 【あたまのストレッチ】【たいせんあたま塾】では、ジャンルと問題の種類を自由に選ぶことができます。

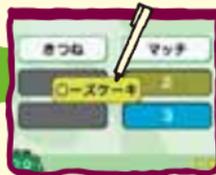
- 画面下に表示される☆は問題のレベルを表しています。☆の数が多いほど難しい問題になります。



ことばをテーマにした問題です

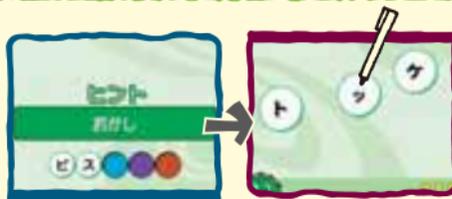
## A 推測しりとり — つながるように並べ替えよう

左側にある複数の単語を右側にスライドして上から繋がるようにしりとりを完成させます。単語の最初の文字が「○」で伏せられている場合はその文字を推測します。



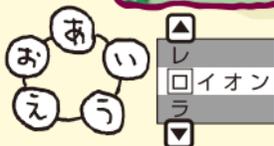
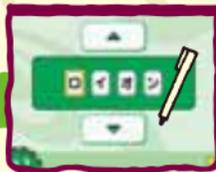
## B バラバラ単語 — 文字を並べて言葉を完成させよう

上画面に表示されるヒントを頼りに、バラバラに散らばった文字を正しい単語になるよう順番にタッチします。



## C 単語スロット — 正しい言葉は上? それとも下?

上画面に表示されるヒントを頼りに、下画面の単語を完成させます。▲にタッチすると1段上がり、▼で1段下がります。また、行の最後の文字を1段下げると、最初の段になります。



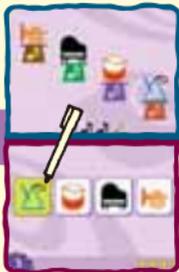


## 記憶

記憶力をテーマにした問題です

### A 音記憶 — 音と絵を覚えて再現しよう

上画面のキャラクターが音を鳴らす順番を記憶します。  
下画面のキャラクターに、順番通りにタッチして解答します。



### B フラッシュ記憶 — 一瞬の記憶を頼りに解答しよう

上画面に一瞬表示される数字を記憶し、  
下画面の数字パネルにタッチして解答します。



### C カード記憶 — 隠されたカードは何？

上画面に表示されるカードを覚えてから【おぼえた】  
にタッチします。一部のカードが伏せられますので、  
それがどれだったかを下画面のカードをタッチして  
解答します。



## 分析

分析力をテーマにした問題です

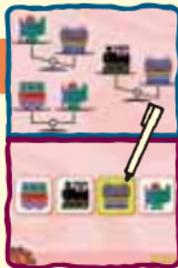
### A 数当て積み木 — 使われている積み木はいくつ？

上画面に表示される積み木の数を下画面の数字パネルに  
タッチして解答します。



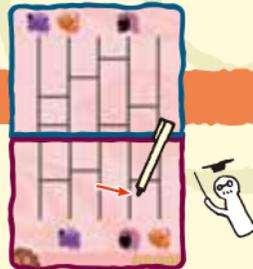
### B 重さ比べ — どれが一番重いのか？

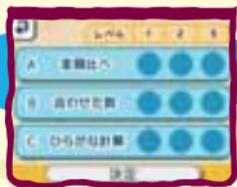
上画面に表示されている絵を頼りに、もっとも重いキャラ  
クターを、下画面のパネルから選んでタッチして解答します。



### C あみだ迷路 — 線を描いてゴールに導こう

上画面のキャラクターがゴール（同じキャラクターのいる  
場所）にたどり着けるように、下画面に横線を1本描きます。





## 数字

計算をテーマにした問題です

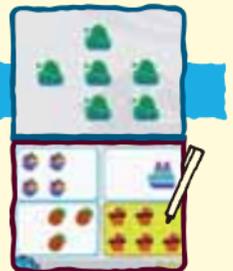
### A 金額比べ — 数は多くても金額は少ない？

下画面の2種類のパネルのうち、金額の多い方のパネルをタッチして解答します。



### B 合わせた数 — どれとどれを足せば同じになる？

上画面に表示されているキャラクターの数を数えます。合計が上画面と同じ数になるように、2枚のパネルを下画面から選んでタッチして解答します。



### C ひらがな計算 — ひらがなばかりで計算できる？

上画面にひらがなだけで表示されている計算式を解き、下画面の数字パネルにタッチして解答します。



## 知覚

知覚をテーマにした問題です

### A ぐるぐる影絵 — 動くシルエットを見極めよう

上画面でキャラクターのシルエットが動いています。それらのキャラクターを、下画面から選んでタッチして解答します。正解すると、シルエットに絵が表示されます。



### B 分解パズル — 使われているピースを選ぼう

上画面のシルエットを見て、そこに使われているピースを上画面から選んでタッチしていきます。正しいピースをタッチするとシルエットにピースがはまり、全ての正しいピースがシルエットにはまると正解になります。



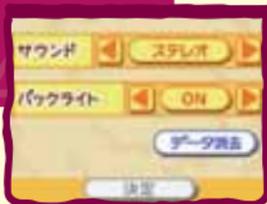
### C ペア探し — 同じ絵を見つけていこう

下画面に表示されている絵のうち、ペアになった絵を選んでタッチしていきます。すべてのペアを見つけましょう。



# 設定

プレイ環境の設定を行います。



## サウンド

◀または▶にタッチすると、[サラウンド][ステレオ][ヘッドホン]の切り替えができます。[決定]ボタンで決定します。

## バックライト

◀または▶にタッチすると、バックライトのON/OFFの切り替えができます。

※バックライトの設定は保存されません。

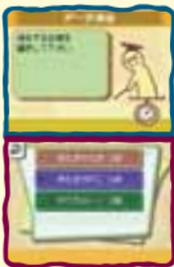
このゲームはオートセーブです。各コースのやわらか度が更新されると、最初に選んだ名簿(→P.5)へ自動的にセーブされます。

右の画面が表示されているあいだに(A)+(B)+(X)+(Y)+(L)+(R)を同時押しすると、すべてのセーブデータを消去できます。消去した記録は復元できませんので注意してください。

## データ消去

セーブデータを消去することができます。消去したい名簿を選んで、タッチしてください。

※消去した名簿は復元できませんので、注意してください。



## DSワイヤレス通信 (DSワイヤレスプレイ) の方法

### 用意するもの

- ◻ ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi……プレイする人数分の台数(最大8台)
- ◻ 「やわらかあたま塾」カード……プレイする人数分の台数(最大8枚)

### 操作手順

1. 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。
3. 本体のメニュー画面で「やわらかあたまじゅく」をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、9ページをご覧ください。



## DSワイヤレス通信 (DSダウンロードプレイ) の方法

### 用意するもの

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi ---- プレイする人数分の台数 (最大8台)
- 「やわらかあたま塾」カード ----- 1枚

### 操作手順 [1P 本体 (親機) の場合]

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。
3. 本体のメニュー画面で「やわらかあたまじゅく」をタッチしてください。  
※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。
4. 以後の操作方法は、9ページをご覧ください。

### 操作手順 [1P 以外の本体 (子機) の場合]

1. 本体の電源をONにしてください。
2. 本体のメニュー画面で「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。ゲームリスト画面が表示されます。
3. 「やわらかあたまじゅく」をタッチしてください。ダウンロード確認画面が表示されます。
4. 正しければ「はい」をタッチしてください。1Pの本体からデータのダウンロードを開始します。
5. 以後の操作方法は、9ページをご覧ください。



メニュー画面



ゲームリスト画面

## 航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

- 航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。処罰の対象にもなりますので、絶対に行わないでください。
- ワイヤレス通信機能は、次のようなときにONになります。航空機内では、絶対にこれらの操作を行わないでください。

- 通信機能のアイコンが表示されている項目を選んだとき。
- 通信の開始を確認するメッセージが表示された後、それを承諾する項目を選んだとき。
- 次のような場合、ワイヤレス通信機能がONになっています。航空機内で使用中にこれらの状態になっているときは、すぐに電源をOFFにしてください。
- 画面に受信強度アイコンが表示されているとき。
- 本体の電源ランプまたは無線ランプが「チカチカ」と2連続の点滅を繰り返しているとき。
- 航空機内でニンテンドーDSi本体を使用する場合、必ず本体設定から無線通信の設定をOFFにしてご使用ください。

### 通信プレイに関するご注意

- 通信中の画面に表示されるアイコンは、電波の受信状態を示すアイコン (受信強度アイコン) です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。
- 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
  - 本体同士の距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
  - 電波干渉の原因となる機器 (電子レンジ・コードレス機器など) によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。
- ニンテンドーDSi本体で通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ← → 強			



# スタッフクレジット

ジェネラルプロデューサー	手塚 卓志	レベルデザインディレクター	秋房 祐亮
プロデューサー	木村 浩之	問題データ作成	石引 聖士 大石 哲也
ディレクター	吉信 智章		崎間 龍一郎 武吉 匠一郎
アシスタントディレクター	山下 善一		元倉 健太 細野 剛史
問題システムプログラミング	木内 俊一		山口 一美 松崎 康彦
シーケンスプログラミング	外池 弘生		三島 敦
通信プログラミング	宮本 健	テクニカルサポート	角井 博信 竹口 正浩
チーフデザイン	藤井 英樹	プログレスマネージメント	加藤 圭三
UIデザインディレクター	濱口 貴広	デバッグ	寺園 尚文 谷川 祐貴
UIデザイン	辻 寛子		スーパーマリオクラブ
	古川 聡	アートワーク	末武 史佳
	黒梅 知明	スペシャルサンクス	市川 智子 石田 名帆子
ミュージック	永田 権太		任天堂 情報開発本部
サウンドプログラミング	朝川 達	エグゼクティブプロデューサー	岩田 聡

## バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。
- 上記のデータ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の質はご容赦ください。

## 警告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

## WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および貸貸は禁止されています。

本製品には、一部の文字を除きシャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォント及びLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

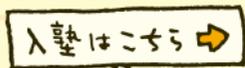


やわらかあたま塾とは？

一、自分のあたまを「やわらかく」  
したい人であれば、だれでも  
入ることができる塾である。

二、塾生になれば、自分のあたまの  
「やわらか度」を高めることができる。

三、塾生であれば、一人で学ぶことも  
友達と一緒に学ぶこともできる。



©2005 Nintendo PAT. PEND.  
All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.  
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。 Trademarks registered in Japan.  
意匠登録 第1259804号、第1260043号  
落丁・乱丁の場合は、お取り替えいたします。

禁無断転載